

## URGENSI MODEL *DISCOVERY LEARNING* BAGI PESERTA DIDIK DALAM BERADAPTASI DI ERA SOCIETY 5.0

Nurjani

STAIN Gajah Putih Takengon Aceh Tengah, Aceh

email: [nurjanijani83@gmail.com](mailto:nurjanijani83@gmail.com)

### ABSTRACT

This writing in the background by the problem of students who are still sitting on the school bench is the future owner of society 5.0, but it can be seen that most of them are not ready to face this period can be proven by the ability of students still unable to solve the simple problems given by educators when in the learning process. The purpose of this paper is to describe the discovery learning model to foster students' critical thinking and creativity in solving problems in order to be able to adapt in the era of society 5.0. The method used for this study is literature study. The technique of collecting data is by studying literature. Data analysis is analyzed qualitatively by the nominative deductive thinking method. The results of this paper illustrate that using discovery learning models can lead to the ability to think critically and the creativity of students in solving problems so that they are able to adapt to the era of society 5.0, and this can also be a reference for educators to be able to provoke students' abilities in solving problems especially in the learning process by using the discovery learning model so that this can be a provision for students to face challenges in the era of society 5.0.

**Keywords:** Education, society 5.0, critical thinking, creativity thinking, discovery learning model

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan memanusiakan manusia kearah yang lebih baik, atau menolong seseorang agar dapat melakukan tugasnya secara mandiri. Allah telah menegaskan dalam firmanNya Q.S Al-baqoroh ayat 148 yang berbunyi:

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّيهَا ۖ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ۚ أَيْنَ مَا تَكُونُوا يَأْتِ بِكُمُ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ

Artinya:

*Dan bagi tiap-tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya. Maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Dimana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu.*

Firman Allah di atas menjelaskan, bahwa Allah menyeru umatnya untuk berbuat kebaikan atau berlomba-lomba dalam kebaikan. Maka pendidikan merupakan wadah yang sangat optimal yang dapat digunakan seorang pendidik dalam memberikan atau membekali peserta didik kearah yang lebih baik, sehingga membuat mereka mandiri dalam menjalani hidup dengan mengikuti aturan agama dan negara.

Selain itu, Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 1 yang menyatakan pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Kutipan ini muara akhirnya adalah bagaimana menyiapkan peserta didik di masa yang akan datang memiliki bekal agar bisa hidup secara mandiri, terutama di era *society* 5.0.

*Society* 5.0 memiliki kata kunci yaitu masyarakat pintar, dimana masyarakat yang dapat menyelesaikan tantangan dan permasalahan sosial. *Society* 5.0 juga disebut masyarakat yang lebih berpusat kepada manusia yang dimana menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan permasalahan sosial. Jadi, peserta didik yang masih duduk dibangku sekolah merupakan pemilik masa depan tersebut, yaitu masa depan *society* 5.0.

Pernyataan di atas, merupakan sebuah tantangan di dalam dunia pendidikan yang menuntut persiapan untuk beradaptasi di era *society* 5.0. Pendidik sangat berperan dalam hal ini, mempersiapkan serta membekali peserta didik agar siap beradaptasi di era masyarakat pintar. Pendidik tidak cukup mentransferkan ilmu saja kepada pemilik masa depan tersebut akan tetapi

juga harus dibekali dengan berfikir secara kritis dan kreativitas peserta didik dalam menghadapi permasalahan yang ada, terutama dalam pembelajaran.

Cara berfikir dan memiliki kreativitas merupakan langkah awal yang harus dikenalkan dan dibiasakan kepada peserta didik agar mampu beradaptasi di masa *society* 5.0, dimulai dari hal yang sederhana, misalnya peserta didik dapat memecahkan permasalahan khususnya di dalam proses pembelajaran dengan kemampuan yang mereka miliki. Peran pendidik dapat sebagai fasilitator dengan mencari model yang sesuai dengan apa yang diharapkan untuk peserta didik dalam beradaptasi di era *society* 5.0. Banyak model yang dapat diimplementasikan oleh pendidik dalam proses pembelajaran, satu di antaranya adalah model *discovery learning*, dimana model *discovery learning* menurut Cahyo (2013:100) merupakan model pembelajaran yang menuntut peserta didik memperoleh pengetahuan yang belum mereka ketahui dengan mencarinya sendiri.

Jadi, peran aktif peserta didik diharapkan ketika dalam melaksanakan proses pembelajaran yaitu dengan cara melalui penemuan. *Discovery* menjadikan peserta didik sanggup mengasimilasikan suatu konsep seperti, mengamati, mencerna, mengerti, menggolongkan, membuat, dugaan, menjelaskan, mengukur, membuat kesimpulan, dan lain sebagainya. Berdasarkan kiat tersebut, peserta didik dapat berfikir secara kritis dan berkreaitivitas untuk menemukan sendiri dari permasalahan yang ada. Pada pembahasan dapat dicontohkan bagaimana simulasi model *discovery learning* di dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik dituntut berfikir secara kritis dan memiliki sikap kreativitas dalam menyelesaikan permasalahan, dan ini merupakan langkah awal yang menjadi bekal bagi peserta didik agar mampu beradaptasi di era *society* 5.0.

Tujuan pembahasan ini adalah mendiskripsikan model *discovery learning* untuk menumbuhkan berfikir kritis dan kreativitas peserta didik dalam memecahkan masalah agar mampu beradaptasi di era *society* 5.0.

## METODE

### 1. Metode Penulisan

Metode yang digunakan dalam penulisan ini adalah metode studi literatur. Studi literatur adalah serangkaian acara yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat, serta mengelolah materi penemuan.

Menurut Danial dan Warsiah studi literatur ialah merupakan penulisan yang dilakukan dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku, jurnal-jurnal yang berkaitan dengan masalah dan tujuan penulisan.

Tujuan penulisan menggambarkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan kreativitas peserta didik dalam memecahkan permasalahan sehingga muara akhirnya dapat membantu peserta didik dalam beradaptasi di era *society* 5.0, sehingga hal ini akan membantu menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan didukung oleh buku-buku dan jurnal-jurnal yang relevan.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka yaitu dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan model *discovery learning* dapat membantu peserta didik beradaptasi di era *society* 5.0 dari buku-buku dan jurnal-jurnal, serta sumber-sumber lainnya yang relevan.

### 3. Analisis Data

Data yang diperoleh dari sumber-sumber yang ada, dianalisis secara kualitatif dengan metode berfikir deduktif normatif.

## PEMBAHASAN

### 1. Pendidikan dan Society 5.0

#### a. Hakikat Pendidikan

Pendidikan ialah usaha yang dilakukan untuk mengembangkan yang ada di dalam diri seseorang untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan berkompeten. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 bab II pasal 3 bahwa pendidikan nasional

berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan nasional.

Jabaran di atas senada dengan pendapat Trianto (2011:3) yang menjelaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi membentuk watak, mengembangkan kemampuan serta mengembangkan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang muara akhirnya mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta memiliki sikap bertanggung jawab.

Kemudian Depdiknas (2004:4) menyebutkan 6 fungsi pendidikan yaitu:

- 1) Mengenalkan peraturan dan menanamkan disiplin kepada anak,
- 2) Mengenalkan anak pada dunia sekitarnya,
- 3) Menumbuhkan sikap dan perilaku yang baik,
- 4) Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bersosialisasi,
- 5) Mengembangkan keterampilan, kreativitas, dan kemampuan yang dimiliki oleh anak,
- 6) Menyiapkan anak untuk memasuki pendidikan dasar.

Selain itu, Mujid dan Mudzakkir (2008:121) menjabarkan, pendidikan berfungsi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membuat seseorang agar hidup secara mandiri untuk mencapai hal tersebut perlu adanya sebuah program yang terencana dan dapat mengantarkan kepada proses pendidikan sampai dengan mendapatkan tujuan yang diharapkan.

Berdasarkan jabaran di atas, maka pendidikan merupakan menanamkan harkat dan martabat yang positif kepada seorang peserta didik. Pendidikan disebut pula proses perubahan tingkah laku seseorang dalam upaya mendewasakan serta memberikan bekal untuk manusia atau peserta didik sanggup menghadapi perkembangan zaman yang akan datang.

#### **b. Tujuan Pendidikan**

Tujuan pendidikan tidak jauh beda dengan pembahasan pada hakikat pendidikan, yaitu bahwa tujuan pendidikan adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mengembangkan kemampuan atau potensi yang ada di dalam diri manusia atau peserta didik. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 bab II pasal 4 menjelaskan bahwa pendidikan nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Tujuan pendidikan juga dijelaskan di dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 dalam pasal 3 yaitu, pendidikan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan jabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan untuk menciptakan peserta didik serta membekali peserta didik dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Melalui hal demikian peserta didik mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yaitu pada era *society* 5.0.

#### **c. Hubungan Pendidikan dan Society 5.0**

Pada saat ini dunia pendidikan sudah memasuki masa yang sangat penting, tantangan di dalam dunia pendidikan sudah semakin elusif dan sangat dibutuhkan pemikiran serta persiapan yang sangat optimal. Pada masa sekarang kita sudah dipertemukan dengan suatu perubahan yang sangat drastis dan cepat yaitu dengan munculnya *society* 5.0. Supriadi (2019) menjelaskan *society* 5.0 adalah masyarakat yang berpusat kepada manusia, yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan serta permasalahan sosial. Pendapat tersebut didukung oleh Badio (2018) bahwa *society* 5.0 adalah peran masyarakat sebagai pusat hadir untuk memajukan ekonomi dengan menyelesaikan masalah-masalah sosial dengan sistem yang terintegrasi pada ruang fisik dan maya.

Jadi, dapat disimpulkan dengan masuknya era *society* 5.0 membuat pendidikan pada saat ini lebih bekerja keras, membekali peserta didik siap beradaptasi pada era *society* 5.0, sehingga peserta

didik mampu menghadapi tantangan dan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada dihadapan mereka. Peran dunia pendidikan sangat menentukan pada permasalahan ini, agar tujuan pendidikan yaitu di antaranya menciptakan peserta didik hidup secara mandiri dan memiliki sikap kreatif dapat tercapai dengan baik.

Seorang pendidik yang bergelut di dunia pendidikan, sudah mulai memikirkan langkah awal yang harus ditempuh dalam menghadapi tantangan yang sudah ada di depan mata, memikirkan bagaimana peserta didik mampu beradaptasi pada era *society* 5.0. Membekali peserta didik dalam berfikir kritis dan bersifat kreatif merupakan langkah awal yang dapat menunjang peserta didik dalam beradaptasi pada era *society* 5.0 atau disebut juga di era masyarakat pintar. Pengetahuan pendidika tentang model-model pembelajaran dapat membantu mencapai tujuan tersebut, banyak sekali model pembelajaran yang menuntut peserta didik agar berfikir secara kritis dan kreatif satu di antaranya adalah model *discovery learning*. Mengetahui lebih lanjut tentang model *discovery learning* akan dibahas pada pembahasan selanjutnya.

## **2. Model Discovery Learning**

### **a. Pengertian Model Pembelajaran**

Model merupakan sebuah acuan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Menurut Widyastuti (2015:34) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan acuan atau arahan pembelajaran yang secara tersusun berdasarkan langkah-langkah tertentu. Model pembelajaran terdiri beberapa pembagian yaitu, focus, sintaks, system sosial, dan sistem pendukung. Sedangkan menurut Barton dan Nancy (1992:234) bahwa model pembelajaran adalah arahan yang dapat digunakan seorang pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran, yang mana nantinya akan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi ajar kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, model pembelajaran merupakan pedoman atau acuan dalam merencanakan pembelajaran yang memudahkan pendidik melaksanakan proses pembelajaran yang akan ditransfer kepada peserta didik.

### **b. Pengertian Discovery Learning**

Model *discovery learning*, biasanya juga disebut dengan pembelajaran berdasarkan penemuan. Menurut Dean (2010:53) model *discovery learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang terjadi jika pembelajaran tidak disediakan dan bentuk akhirnya kepada peserta didik, namun peserta didiklah mengorganisasikannya sendiri. Senada dengan pendapat yang dijabarkan oleh Kirschner, Sweller dan Clark (2006:76) yang menjelaskan bahwa model *discovery learning* dimana peserta dilatih dalam mengorganisasikan masalah mereka sendiri terutama dalam pembelajaran, peserta didik berusaha berfikir dengan mencari solusi dari permasalahan yang mereka temui.

Yuliani, Keliat, Sastrodihardjo dan Kurniawati (2017:24) memberikan pendapat bahwa model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat peserta didik akan lebih paham terhadap sebuah pembelajaran dengan penemuan dan pikiran mereka sendiri terhadap sebuah permasalahan yang mereka temui.

Berdasarkan penjabaran berbagai pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang melatih peserta didik berfikir secara kritis dan kreatif berdasarkan penemuan atau permasalahan yang mereka temui, sehingga mereka menemukan jalan atau celah dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dan mereka dapat mengorganisasikan masalah mereka sendiri.

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Model Discovery Learning**

Model pembelajaran *discovery learning* merupakan pembelajaran yang membuat peserta didik aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran *discovery learning* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Hosnan (2014:287) menjabarkan beberapa kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *discovery learning*, dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### **1) Kelebihan Model Discovery Learning**

- a) Membantu peserta didik agar memperbaiki serta meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses kognitif,
- b) Pengetahuan yang didapat dapat menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer,

- c) Dapat meningkatkan kemampuan serta usaha peserta didik dalam memecahan suatu permasalahan,
  - d) Membantu peserta didik memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerjasama dengan yang lain,
  - e) Mendorong peserta didik terlebiat secara aktif,
  - f) Mendorong peserta didik dapat merumuskan hipotesis dengan sendirinya,
  - g) Melatih peserta didik belajar secara mandiri,
  - h) Peserta didik aktif dalam kegiatan proses pembelajaran, karena ia berfikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.
- 2) Kekurangan Model *Discovery Learning*
- a) Model pembelajaran *discovery learning* dapat menyita banyak waktu, hal ini dikarenakan pendidik dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing,
  - b) Kemampuan berfikir rasional peserta didik ada yang masih terbatas,
  - c) Tidak semua peserta didik yang mampu mengikuti pembelajaran seperti ini.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari model pembelajaran *discovery learning* dapat membuat peserta didik belajar secara mandiri, serta membuat peserta didik berfikir secara kritis dan kreatif, serta melatih kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Sedangkan kekurangan dari model pembelajaran *discovery learning* adalah dapat menghabiskan waktu yang banyak, karena cara belajar selama ini diubah, namun dari kekurangan yang ada dapat ditangani dan diminimalisir dengan merenankan proses pembelajaran secara berturut, memfasilitasi peserta didik dalam kegiatan penemuan, serta mengonstruksi pengetahuan awal peserta didik agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan optimal.

#### **d. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Ada beberapa kegiatan yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, Syah (2004:244) menjelaskan langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model *discovery learning*, dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) *Simulation*, pada kegiatan ini peserta didik diarahkan untuk mengajukan sebuah pertanyaan, membaca buku, dan lain sebagainya, kemudian dengan simulasi tersebut peserta didik akan tertarik untuk mengadakan eksplorasi atau percobaan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik.
- 2) *Problem statemen*, atau pertanyaan/ identifikasi masalah. Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik mengidentifikasi sebanyak-banyaknya tentang materi pembelajaran.
- 3) *Data collection*, atau pengumpulan data. Peserta didik diberi kesempatan oleh pendidik untuk mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis atau dugaan materi yang dipelajari dengan cara membaca literature, mengamati objek dan lain sebagainya.
- 4) *Data processing*, atau pengolahan data. Informasi yang ada yang telah diperoleh peserta didik diolah dengan wawancara, observasi, dan lain sebagainya, setelah itu baru diuraikan atau diterangkan.
- 5) *Verification*, atau pembuktian. Peserta didik melakukan sebuah pengamatan untuk mencari kebenaran serta membuktikan benar tidaknya sebuah hipotesis yang telah ada.
- 6) *Generalization* atau menarik kesimpulan/ generalisasi. Peserta didik membuat sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian/ masalah yang sama dengan memperhatikan hasil verifikasi.

#### **e. Simulasi Pembelajaran dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Contoh yang dapat diberikan yaitu pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD). Topik pembelajaran yang diberikan yaitu "Cerpen", kemudian sub topiknya yaitu "Struktur isi cerpen". Kemudian sebelum melaksanakan proses pembelajaran peserta didik dibagi beberapa kelompok.

- 1) *Simulation*



- a) Pendidik memberikan rangsangan kepada peserta didik, dengan menanyakan "cerpen apa saja yang pernah dibaca oleh peserta didik,
- b) Peserta didik berdiskusi dengan kelompok masing-masing,
- c) Peserta didik berdasarkan oleh pendidik untuk mengingat kembali cerpen yang pernah dibaca,
- d) Peserta didik menyebutkan beberapa judul cerpen yang pernah mereka baca.
- 2) *Problem statemen*, atau pertanyaan/ identifikasi masalah.
  - a) Peserta didik menanyakan kepada kelompok tentang struktur isi cerpen yang mereka ketahui,
  - b) Peserta didik menanyakan kepada kelompok tentang hal-hal yang berkaitan dengan ciri-ciri bahasa.
- 3) *Data collection*, atau pengumpulan data.
  - a) Peserta didik berdiskusi dan membicarakan struktur isi cerpen, seperti judul, tokoh, latar, dan lain sebagainya,
  - b) Peserta didik berdiskusi dan membicarakan ciri-ciri bahasa teks cerpen,
  - c) Peserta didik menjawab sebuah pertanyaan yang telah diberikan kepadanya, atau mengajukan pertanyaan yang terkait dengan isi teks cerpen.
- 4) *Data processing*, atau pengolahan data.
  - a) Peserta didik menuliskan struktur isi cerpen seperti:
    - (1) Judul,
    - (2) Memperkenalkan tokoh,
    - (3) Memperkenalkan latar,
    - (4) Memperkenalkan komplikasi,
    - (5) Penyelesaian
    - (6) Amanat.
  - b) Peserta didik menjelaskan unsur-unsur kebahasaan yang ada di dalam cerpen.
- 5) *Verification*, atau pembuktian.
  - a) Peserta didik membacakan hasil kerjanya ke depan kelas mengenai struktur isi cerpen dan unsur kebahasaan yang ada di dalam cerpen,
  - b) Peserta didik memberi tanggapan/ bertanya jawab hasil presentasi dari kelompok lainnya.
- 6) *Generalization* atau menarik kesimpulan/ generalisasi.
  - a) Peserta didik menanggapi masukan dari kelompok lain,
  - b) Peserta didik memperbaiki serta melengkapi hasil kerja kelompoknya,
  - c) Peserta didik dapat memberikan kesimpulan tentang struktur isi cerpen dan unsur kebahasaan yang ada di dalam cerpen.

**f. Pentingnya Model *Discovery Learning* bagi Peserta Didik dalam Beradaptasi di Era *Society 5.0***

Berdasarkan simulasi serta jabaran di atas bawah pentingnya model *discovery learning* bagi peserta didik dalam beradaptasi di era *society 5.0*, hal ini dikarena bahwa model *discovery learning* merupakan langkah awal yang dapat dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk membekali mereka beradaptasi di era *society 5.0* yaitu melatih atau membekali peserta didik untuk berfikir secara kritis dan bersifat kreatif dalam menyelesaikan permasalahan secara mandiri.

*Society 5.0* merupakan masyarakat yang berpusat kepada manusia, yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan serta permasalahan sosial, jadi di sini peserta didik dituntut agar mampu menghadapi serta menyelesaikan permasalahan khususnya permasalahan mereka sendiri, maka dapat dilatih ketika dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan model *discovery learning* yaitu perantara yang dapat digunakan untuk membekali peserta didik untuk beradaptasi di era *society 5.0*.

**PENUTUP**

**1. Kesimpulan**

Pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa, betapa pentingnya model *discovery learning* untuk dapat menumbuhkan kemampuan berfikir kritis dan kreatifitas peserta didik dalam

menylesaikan permasalahan dan hal ini dapat membekali peserta didik untuk mampu beradaptasi di era *society* 5.0.

Pada sebelumnya dapat kita ketahui bahwa perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan menghadapi masa yang sangat penting, yaitu era *society* 5.0 atau disebut dengan masyarakat pintar. *Society* 5.0 merupakan masyarakat yang berpusat kepada manusia, yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan serta permasalahan sosial. Maka pendidikan serta yang bergelut di dalam naungan pendidikan sangatlah penting menindaklanjuti permasalahan tersebut. Hal ini dikarenakan peserta didik yang masih duduk di bangku sekolah akan merasakan atau beradaptasi dengan masa era *society* 5.0.

Pendidik sudah merencanakan bekal apa yang harus dibawa oleh peserta didik dalam menghadapi masa tersebut, berfikir kritis dan memiliki sikap kreatif merupakan langkah awal yang dapat dilakukan seorang pendidik untuk membekali peserta didik agar tidak kesulitan dan canggung menghadapi era *society* 5.0. Banyak cara yang dapat dilakukan oleh seorang pendidik dalam meningkatkan cara berfikir dan menimbulkan sikap kreatif peserta didik, satu di antaranya adalah pendidik harus mengetahui model pembelajaran apa saja yang dapat menimbulkan peserta didik untuk berfikir kritis dan bersikap kreatif dalam menyelesaikan permasalahan yang mereka hadapi terutama permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

Model *discovery learning* merupakan model yang dapat mengasah kemampuan berfikir dan sikap kreatif seorang pendidik, karena model *discovery learning* adalah model pembelajaran yang melatih peserta didik berfikir secara kritis dan kreatif berdasarkan penemuan atau permasalahan yang mereka temui, sehingga mereka menemukan jalan atau celah dalam menyelesaikan permasalahan tersebut dan mereka dapat mengorganisasikan masalah mereka sendiri. Ketika pendidik sudah mengetahui langkah-langkah yang terdapat dalam model *discovery learning*, maka pendidik dapat mensimulasikan ke dalam proses pembelajaran, maka dengan hal tersebut merupakan langkah yang sederhana yang dapat dilakukan dalam meningkatkan berfikir kritis dan sikap kreativitas peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan mereka hadapi, sehingga nantinya juga bisa menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada orang lain secara mandiri, maka muara akhirnya peserta didik sudah memiliki bekal dalam beradaptasi dengan masa *society* 5.0.

## 2. Saran

Ada beberapa saran dalam penulisan ini yaitu: (1) pendidik harus pandai memilih model pembelajaran sehingga peserta didik mampu menghadapi tantangan zaman, yang sering berubah dari waktu ke waktu, (2) selalu mencari penemuan penemuan terbaru untuk dapat memajukan pendidikan Indonesia, dengan membekali peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badio, Sabjan. (2018). *Apakah yang Dimaksud dengan Masyarakat 5.0 atau New Society Menurut Pemerintah Jepang?*. <https://www.abasrin.com/2018/11/apakah-yang-dimaksud-dengan-masyarakat.html> diakses pada tanggal 20 Juni 2019.
- Barton, Judith A. Nancy J. Brown. (1992). *Evaluation Study of a Transcultural Discovery Learning Model*. Volume 9 Number 4 pp 234-241 December 1992
- Cahyo, Agus N. (2013). *Panduan Aplikasi Teori-Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Jogjakarta: DIVA Press
- Dean, Euda E. 2014. *Teaching the Proof Process A Model for Discovery Learning*. Volume 44 Number 2 12 November 2014.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Kurikulum2004. Standar Kompetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan TK dan SD.

- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21: Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kirschner, Paul A. Sweller, John. Clark, Richard. (2010). *Why Minimal Guidance During Instruction Does Not Work: An Analysis of the Failure of Constructivist, Discovery, Problem-Based, Experiential, and Inquiry-Based Teaching*. Article Educational Psychologi ISSN: 0046-1520.
- Mujid, Abdul., Mudzakkir, Jusuf. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana
- Sriyadi. (2019). *Peran Pendidikan dan Kebudayaan di Era Society 5.0 sebagai Penentu Kemajuan Bangsa*. <http://kalimayanews.com/peran-pendidikan-dan-kebudayaan-di-era-society-5-0-sebagai-penentu-kemajuan-bangsa/> di akses pada tanggal 20 Juni 2019.
- Syah, M. (1996). *Psikologi Pendidikan Suatu Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Widyastuti, Ellyza Sri. (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Materi Konsep Ilmu Ekonomi*. Prosiding Seminal Nasional 9 Mei 2015.
- Yulianil, Mia. Keliat, Natalia Rosa. Sastrodihardjo, Santoso. Kurniawati, Dewi. (2017). *The Discovery Learning Model and Bowling Campus Strategy for Improving the Cognitive Learning Results and Science Learning Motivation*. Volume 10 Nomor 1 Hal 23-32 p-ISSN: 1693-265X e-ISSN: 2549-0605 Februari 2017.